

【特許請求の範囲】

【請求項1】賞品を獲得可能なゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するサーバーとしての機能を備えたゲームサイト運営装置において、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、

広告情報の中から、前記選択された商品に関連する広告を選択して前記端末に表示させる関連広告配信手段と、前記広告の表示が終了すると前記端末において前記ゲームを実行可能にするゲーム提供手段と、

前記ゲームの実行内容に応じて所定量のポイントを付与し、該ポイントの量を前記サーバーに記憶されたユーザー情報のポイントに加算するポイント演算手段と、

他のユーザーに対して贈与するポイントの量と贈与先のユーザー名とを、ユーザーの端末を介して前記サーバーに入力させるポイント贈与入力手段と、

前記贈与するポイントの量を、贈与元のユーザーのポイントから減算する一方、贈与先のユーザーのポイントに加算するポイント贈与実行手段と、

ポイントが贈与されたことを、贈与先のユーザーに対して通知するポイント贈与通知手段とを有することを特徴とするゲームサイト運営装置。

【請求項2】ユーザーがポイントを贈与する他のユーザーを予め登録可能な贈与先登録手段を有することを特徴とする請求項1記載のゲームサイト運営装置。

【請求項3】前記ポイント演算手段は、ユーザーがサーバーに新規のユーザーの登録を紹介した場合に、該紹介したユーザーに対して所定量のポイントを付与することを特徴とする請求項1または2記載のゲームサイト運営装置。

【請求項4】前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、個々のユーザーに関するランクを定めるランク設定手段を有することを特徴とする請求項1、2または3記載のゲームサイト運営装置。

【請求項5】前記ユーザーのランクに応じて、各ランク毎に異なる特典を付与する特典付与変更手段を有することを特徴とする請求項4記載のゲームサイト運営装置。

【請求項6】前記特典内容変更手段は、前記ユーザーのランクに応じて、前記ゲーム提供手段が前記端末で実行可能とするゲームの当選確率を異ならせることを特徴とする請求項5記載のゲームサイト運営装置。

【請求項7】前記特典内容変更手段は、前記ユーザーのランクに応じて、前記賞品選択受付手段により賞品一覧の中から選択可能な賞品の種類を異ならせることを特徴とする請求項5記載のゲームサイト運営装置。

【請求項8】前記特典内容変更手段は、前記ユーザーのランクに応じて、前記ゲーム提供手段が前記端末で実行可能とするゲームの種類を異ならせることを特徴とする請求項5記載のゲームサイト運営装置。

【請求項9】前記端末は携帯電話であることを特徴とする請求項1、2、3、4、5、6、7または8記載のゲームサイト運営装置。

【請求項10】前記ゲーム提供手段は、前記端末において前記ゲームを実行可能にする度に、該端末で継続して実行可能なゲームの回数に上限値を設定することを特徴とする請求項1、2、3、4、5、6、7、8または9記載のゲームサイト運営装置。

【請求項11】前記端末で実行されたゲームの結果が当選の場合に、該当選を証明する当選識別子を当選した前記ユーザーに対して通知する当選証明手段を有することを特徴とする請求項1、2、3、4、5、6、7、8、9または10記載のゲームサイト運営装置。

【請求項12】前記ゲームで当選した際に、当選者を識別するための当選者識別情報を含む当選報告を前記サーバーに送信可能とする当選報告手段を有することを特徴とする請求項1、2、3、4、5、6、7、8、9、10または11記載のゲームサイト運営装置。

【請求項13】前記ユーザーから送信された前記当選報告を受信する当選報告受信手段と、前記当選報告受信手段が受信した当選報告の送信元ユーザーへ、該当選を証明する当選識別子を含む当選確認通知を送信する当選確認証明手段とを有することを特徴とする請求項12記載のゲームサイト運営装置。

【請求項14】前記当選識別子および当選者を識別するための当選者識別情報を前記サーバー側に記憶することを特徴とする請求項11または13記載のゲームサイト運営装置。

【請求項15】前記賞品を提供可能な店舗のコンピュータは、前記サーバーに接続して、前記サーバー側に記憶された前記当選識別子および当選者識別情報を参照し、賞品の提供に係る賞品提供済み情報を前記サーバーに送信することを特徴とする請求項14記載のゲームサイト運営装置。

【請求項16】請求項1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14または15記載の前記ゲームサイト運営装置としてコンピュータを機能させることを特徴とするゲームサイト運営プログラム。

【請求項17】賞品を獲得可能なゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するゲームサイト運営方法において、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付けるステップと、広告情報の中から前記選択された商品に関連する広告を前記端末に表示させるステップと、

前記広告の表示が終了すると前記端末において前記ゲームを実行可能にするステップと、

前記ゲームの実行内容に応じてポイントを付与し、該ポイントの量を前記サーバーに記憶されたユーザー情報のポイントに加算するステップと、

10

20

30

40

50

他のユーザーに対して贈与するポイントの量と贈与先のユーザー名とを、ユーザーの端末を介して前記サーバーに入力させるステップと、

前記贈与するポイントの量を、贈与元のユーザーのポイントから減算する一方、贈与先のユーザーのポイントに加算するステップと、

ポイントが贈与されたことを、贈与先のユーザーに対して通知するステップとを、サーバーが有することを特徴とするゲームサイト運営方法。

【請求項18】ユーザーがポイントを贈与する他のユーザーを予め登録可能なステップを、さらに前記サーバーが有することを特徴とする請求項17記載のゲームサイト運営方法。

【請求項19】ユーザーがサーバーに対して新規のユーザーの登録を紹介した場合に、該紹介したユーザーに対して所定量のポイントを付与するステップを、さらに前記サーバーが有することを特徴とする請求項17または18記載のゲームサイト運営方法。

【請求項20】前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、個々のユーザーに関するランクを定めるステップを、さらに前記サーバーが有することを特徴とする請求項17、18または19記載のゲームサイト運営方法。

【請求項21】前記ユーザーのランクに応じて、各ランク毎に異なる特典を付与するステップを、さらに前記サーバーが有することを特徴とする請求項20記載のゲームサイト運営方法。

【請求項22】前記ユーザーのランクに応じて、前記ゲーム提供手段が前記端末で実行可能とするゲームの当選確率を異ならせることを特徴とする請求項21記載のゲームサイト運営方法。

【請求項23】前記ユーザーのランクに応じて、前記賞品選択受付手段により賞品一覧の中から選択可能な賞品の種類を異ならせることを特徴とする請求項21記載のゲームサイト運営方法。

【請求項24】前記ユーザーのランクに応じて、前記ゲーム提供手段が前記端末で実行可能とするゲームの種類を異ならせることを特徴とする請求項21記載のゲームサイト運営方法。

【請求項25】前記端末で実行されたゲームの結果が当選の場合に、該当選を証明する当選識別子を当選した前記ユーザーに対して通知するステップを、さらに前記サーバーが有することを特徴とする請求項17、18、19、20、21、22、23または24記載のゲームサイト運営方法。

【請求項26】前記ユーザーが、前記ゲームで当選した際に、当選者を識別するための当選者識別情報を含む当選報告を前記サーバーに送信するステップと、前記サーバーが、前記ユーザーから前記当選報告を受信するステップと、

前記サーバーが、前記当選報告の送信元ユーザーへ、該当選を証明する当選識別子を含む当選確認通知を送信するステップとを、さらに有することを特徴とする請求項17、18、19、20、21、22、23、24または25記載のゲームサイト運営方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、賞品を獲得可能なゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するゲームサイト運営装置、該装置としてコンピュータを機能させるためのプログラム、およびゲームサイト運営方法に関する。

【0002】

【従来の技術】最近では、印刷物やテレビ等を用いた広告に代わって、インターネットを利用した広告が、実際の広告配布までの時間が短くまた出費が少なく済む等を理由に普及している。これには、通信ネットワーク上に専用の広告サイトを設置したり、あるいは他人のサイトの表示画面の片隅に広告バナーを貼り付けたものまで様々な形態が知られている。

【0003】また、各種ゲームを、インターネットを通じてユーザーに提供するゲームサイトでは、特に前記広告を表示画面の片隅にゲームと並行して表示したりすることがよく行われている。これには、ゲームに対する集客力をそのまま広告効果に利用しようとする意図がある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、前述したようなインターネットによる広告では、単に見るだけではユーザー側にとってはさしたる利益もないため、新規のユーザーを広告サイトに誘引したり、既存のユーザーをリピーターとして繰り返し広告サイトに誘引することは困難であった。

【0005】また、アクセス数の多いゲームサイトに広告自体あるいは広告リンクバナーを設置したとしても、ほとんど強制的に広告を見せるだけにとどまり、かえって画面を侵食するものとして、ユーザーに好感を持って受け入れられない場合が多かった。さらに、ゲームサイトにおいては、ユーザーはゲームに傾注するので、広告効果が低いという問題もあった。

【0006】そこで、本願発明は、ユーザーが広告を見ることを条件にゲームを実行可能にすると共に、ゲームの結果次第では広告に関連する賞品をユーザーに提供することで、ギャンブル特性と実質的な利益を広告に関連付けて、ユーザーの参加意欲を高めて広告を効果的にユーザーに見せることができ、しかもポイントサービスやポイント贈与も併せて実行可能なゲームサイト運営装置、該装置としてコンピュータを機能させるプログラム、およびゲームサイト運営方法を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

【1】賞品を獲得可能なゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するサーバー（10）としての機能を備えたゲームサイト運営装置において、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末（20）に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、広告情報の中から、前記選択された商品に関連する広告を選択して前記端末（20）に表示させる関連広告配信手段と、前記広告の表示が終了すると前記端末（20）において前記ゲームを実行可能にするゲーム提供手段と、前記ゲームの実行内容に応じて所定量のポイントが付与し、該ポイントの量を前記サーバー（10）に記憶されたユーザー情報のポイントに加算するポイント演算手段と、他のユーザーに対して贈与するポイントの量と贈与先のユーザー名とを、ユーザーの端末（20）を介して前記サーバー（10）に入力させるポイント贈与入力手段と、前記贈与するポイントの量を、贈与元のユーザーのポイントから減算する一方、贈与先のユーザーのポイントに加算するポイント贈与実行手段と、ポイントが贈与されたことを、贈与先のユーザーに対して通知するポイント贈与通知手段とを有することを特徴とするゲームサイト運営装置。

【0008】【2】ユーザーがポイントを増加する他のユーザーを予め登録可能な贈与先登録手段を有することを特徴とする【1】記載のゲームサイト運営装置。

【0009】【3】前記ポイント演算手段は、ユーザーがサーバー（10）に新規のユーザーの登録を紹介した場合に、該紹介したユーザーに対して所定量のポイントを増加することを特徴とする【1】または【2】記載のゲームサイト運営装置。

【0010】【4】前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、個々のユーザーに関するランクを定めるランク設定手段を有することを特徴とする

【1】、【2】または【3】記載のゲームサイト運営装置。

【0011】【5】前記ユーザーのランクに応じて、各ランク毎に異なる特典を付与する特典付与変更手段を有することを特徴とする【4】記載のゲームサイト運営装置。

【0012】【6】前記特典内容変更手段は、前記ユーザーのランクに応じて、前記ゲーム提供手段が前記端末（20）で実行可能とするゲームの当選確率を異ならせることを特徴とする【5】記載のゲームサイト運営装置。

【0013】【7】前記特典内容変更手段は、前記ユーザーのランクに応じて、前記賞品選択受付手段により賞品一覧の中から選択可能な賞品の種類を異ならせること

を特徴とする【5】記載のゲームサイト運営装置。

【0014】【8】前記特典内容変更手段は、前記ユーザーのランクに応じて、前記ゲーム提供手段が前記端末（20）で実行可能とするゲームの種類を異ならせることを特徴とする【5】記載のゲームサイト運営装置。

【0015】【9】前記端末（20）は携帯電話であることを特徴とする【1】、【2】、【3】、【4】、【5】、【6】、【7】または【8】記載のゲームサイト運営装置。

【0016】【10】前記ゲーム提供手段は、前記端末（20）において前記ゲームを実行可能にする度に、該端末（20）で継続して実行可能なゲームの回数に上限値を設定することを特徴とする【1】、【2】、【3】、【4】、【5】、【6】、【7】、【8】または【9】記載のゲームサイト運営装置。

【0017】【11】前記端末（20）で実行されたゲームの結果が当選の場合に、該当選を証明する当選識別子を当選した前記ユーザーに対して通知する当選証明手段を有することを特徴とする【1】、【2】、【3】、【4】、【5】、【6】、【7】、【8】、【9】または【10】記載のゲームサイト運営装置。

【0018】【12】前記ゲームで当選した際に、当選者を識別するための当選者識別情報を含む当選報告を前記サーバー（10）に送信可能とする当選報告手段を有することを特徴とする【1】、【2】、【3】、【4】、【5】、【6】、【7】、【8】、【9】、【10】または【11】記載のゲームサイト運営装置。

【0019】【13】前記ユーザーから送信された前記当選報告を受信する当選報告受信手段と、前記当選報告受信手段が受信した当選報告の送信元ユーザーへ、該当選を証明する当選識別子を含む当選確認通知を送信する当選確認証明手段とを有することを特徴とする【12】記載のゲームサイト運営装置。

【0020】【14】前記当選識別子および当選者を識別するための当選者識別情報を前記サーバー（10）側に記憶することを特徴とする【11】または【13】記載のゲームサイト運営装置。

【0021】【15】前記賞品を提供可能な店舗のコンピュータ（30）は、前記サーバー（10）に接続して、前記サーバー（10）側に記憶された前記当選識別子および当選者識別情報を参照し、賞品の提供に係る賞品提供済み情報を前記サーバー（10）に送信することを特徴とする【14】記載のゲームサイト運営装置。

【0022】【16】【1】、【2】、【3】、【4】、【5】、【6】、【7】、【8】、【9】、【10】、【11】、【12】、【13】、【14】または【15】記載の前記ゲームサイト運営装置としてコンピュータを機能させることを特徴とするゲームサイト運営プログラム。

【0023】【17】賞品を獲得可能なゲームを、通信

10

20

30

40

50

ネットワークを通じてユーザーに提供するゲームサイト運営方法において、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末(20)に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付けるステップと、広告情報の中から前記選択された商品に関連する広告を前記端末(20)に表示させるステップと、前記広告の表示が終了すると前記端末(20)において前記ゲームを実行可能にするステップと、前記ゲームの実行内容に応じてポイントが付与し、該ポイントの量を前記サーバー(10)に記憶されたユーザー情報のポイントに加算するステップと、他のユーザーに対して贈与するポイントの量と贈与先のユーザー名とを、ユーザーの端末(20)を介して前記サーバー(10)に入力させるステップと、前記贈与するポイントの量を、贈与元のユーザーのポイントから減算する一方、贈与先のユーザーのポイントに加算するステップと、ポイントが贈与されたことを、贈与先のユーザーに対して通知するステップとを、サーバー(10)が有することを特徴とするゲームサイト運営方法。

【0024】[18]ユーザーがポイントを増与する他のユーザーを予め登録可能なステップを、さらに前記サーバー(10)が有することを特徴とする[17]記載のゲームサイト運営方法。

【0025】[19]ユーザーがサーバー(10)に対して新規のユーザーの登録を紹介した場合に、該紹介したユーザーに対して所定量のポイントを増与するステップを、さらに前記サーバー(10)が有することを特徴とする[17]または[18]記載のゲームサイト運営方法。

【0026】[20]前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、個々のユーザーに関するランクを定めるステップを、さらに前記サーバー(10)が有することを特徴とする[17]、[18]または[19]記載のゲームサイト運営方法。

【0027】[21]前記ユーザーのランクに応じて、各ランク毎に異なる特典を増与するステップを、さらに前記サーバー(10)が有することを特徴とする[20]記載のゲームサイト運営方法。

【0028】[22]前記ユーザーのランクに応じて、前記ゲーム提供手段が前記端末(20)で実行可能とするゲームの当選確率を異ならせることを特徴とする[21]記載のゲームサイト運営方法。

【0029】[23]前記ユーザーのランクに応じて、前記賞品選択受付手段により賞品一覧の中から選択可能な賞品の種類を異ならせることを特徴とする[21]記載のゲームサイト運営方法。

【0030】[24]前記ユーザーのランクに応じて、前記ゲーム提供手段が前記端末(20)で実行可能とするゲームの種類を異ならせることを特徴とする[21]記載のゲームサイト運営方法。

【0031】[25]前記端末(20)で実行されたゲームの結果が当選の場合に、該当選を証明する当選識別子を当選した前記ユーザーに対して通知するステップを、さらに前記サーバー(10)が有することを特徴とする[17]、[18]、[19]、[20]、[21]、[22]、[23]または[24]記載のゲームサイト運営方法。

【0032】[26]前記ユーザーが、前記ゲームで当選した際に、当選者を識別するための当選者識別情報を含む当選報告を前記サーバー(10)に送信するステップと、前記サーバー(10)が、前記ユーザーから前記当選報告を受信するステップと、前記サーバー(10)が、前記当選報告の送信元ユーザーへ、該当選を証明する当選識別子を含む当選確認通知を送信するステップとを、さらに有することを特徴とする[17]、[18]、[19]、[20]、[21]、[22]、[23]、[24]または[25]記載のゲームサイト運営方法。

【0033】次に本発明の作用について説明する。本発明に係るゲームサイト運営装置によれば、ゲームサイトに接続したユーザーの端末(20)に、先ず最初にゲームにおいて獲得可能な賞品一覧を表示させて、該賞品一覧の中からユーザーに希望する賞品を選択させる。ここで賞品が選択されると、その商品に関連した広告を、広告情報の中から選択して前記端末(20)に表示する。

【0034】続いて広告の表示を終了させてから、端末(20)においてゲームを実行可能に提供する。このようにユーザーがゲームを行うためには、所望の賞品の選択に基づき、その賞品に関する広告を見ることが前提条件となる。しかもゲームの結果次第で、ユーザーは選択した商品を実際に獲得できるので、新規のユーザーを効果的に誘引することが可能となる。なお、ゲームの提供はオンラインで行ってもよいし、ユーザーがダウンロードした後、オフラインで実行可能としてもよい。

【0035】また、ユーザーにはゲームの実行内容に応じてポイントを増与し、該ポイントの量をサーバー(10)に記憶されたユーザー情報のポイントに加算する。このユーザー情報ごとに累積されるポイント総量に応じて、様々なサービスを行うことができ、特に本発明では、ユーザーが他のユーザーへポイントを増与することができるため、ポイントの利用価値をいっそう高めることができる。

【0036】すなわち、ユーザーが他のユーザーへポイントを増与したい場合は、贈与するポイントの量と贈与先のユーザー名とを、ユーザーの端末(20)を介してサーバー(10)に入力することにより、サーバー(10)が贈与されたポイントの量を、贈与元のユーザーのポイントから減算する一方、贈与先のユーザーのポイントに加算する。さらに、ポイントの贈与を贈与先のユーザーに通知する。

【0037】また、ユーザーがポイントを贈与する他のユーザーを予め登録可能にすることにより、ポイントの贈与に関する操作を簡素化することができる。また、ユーザーがサーバー(10)に新規のユーザーの登録を紹介した場合に、該紹介したユーザーに対して所定量のポイントを付与するようになれば、より効率的に広く宣伝することができる。

【0038】また、ユーザー情報ごとに累積されるポイント総量に応じて、個々のユーザーに関するランクを定め、このようなユーザーのランクに応じて、各ランク毎に異なる特典を付与するようにしてもよい。それにより、ユーザーのゲームに対する参加意欲を高めることが可能となり、よりいっそうと広告をユーザーに見せることにつながり、広告効率を向上させることができる。

【0039】例えば、ポイント総量が多く必要なランクに行くほど、ゲームの当選確率が高くなるようになれば、ポイント獲得によるランクアップの意義も高まり、集客力をさらに増大させることが可能となる。またランクに応じて、賞品一覧の中から選択可能な賞品の種類を異ならせるようにしたり、あるいはランクに応じて、端末(20)で実行可能なゲームの種類を異ならせても面白い。

【0040】また、前記端末(20)としては、一般のパーソナルコンピュータ(30)だけではなく、より広く普及している携帯電話でも実行可能とすれば、いつでもどこでもゲームを気軽に楽しむことが可能になり、広告が閲覧される機会もさらに増大する。

【0041】また、前記端末(20)においてゲームを実行可能とする度に、端末(20)で継続して実行可能なゲームの回数に上限値を設定してもよい。すなわち、ゲームの実行回数が上限値に達すれば、賞品を選択してもゲームは実行不可能となり、ゲームサイトから一旦ログオフし、再びゲームサイトへ新たに接続することを促す。それにより、既存のユーザーをリピーターとして繰り返し広告サイトに誘引することができる。

【0042】さらにまた、オンライン上の端末(20)で実行されたゲームの結果が当選の場合に、該当選を証明する当選識別子を当選したユーザーに対して通知することにより、不正な賞品獲得を防止することができる。

【0043】あるいは、ゲームを端末(20)に一旦ダウンロードしたもので、オフライン上の端末(20)でもゲームが可能であるが、かかるゲームで当選した際に、ユーザーは自分を識別するための当選者識別情報を含む当選報告をサーバー(10)に送信して知らせることができる。当選報告をサーバー(10)が受信した場合には、その送信元ユーザーへ、該当選を証明する当選識別子を含む当選確認通知を送信することで、前記同様に不正な賞品獲得を防止することができる。

【0044】前記当選識別子および当選者を識別するための当選者識別情報は、サーバー(10)側でユーザー

情報と共に記憶して管理するとよい。実際の賞品の提供は、賞品提供元(例えば、広告主)に関連する店舗(例えば、全国に展開されているコンビニエンスストア)で行われるが、かかる店舗のコンピュータ(30)から、前記サーバー(10)に接続して、サーバー(10)側に記憶された前記当選識別子および当選者識別情報を参照し、賞品の提供に係る賞品提供済み情報を前記サーバー(10)に送信すれば、サーバー(10)側でも実際の賞品の提供の有無を確認することができる。

【0045】

【発明の実施の形態】以下、図面に基づき本発明の一実施の形態を説明する。図1～図12は本発明の一実施の形態を示している。本実施の形態に係るゲームサイト運営装置は、インターネット上にゲームサイト2を設置し、このゲームサイト2にアクセスしてきたユーザーの端末20にゲームプログラムをダウンロードし、端末20で実行されたゲームの結果が当選のときに、賞品を提供するように構成したものである。

【0046】図1に示すように、ゲームサイト2の管理およびコンテンツの更新等の運営全般は、運営事務局1が行い、運営事務局1にはゲームサイト2を運営するためのサーバー10が設置されている。また、サーバー10に接続されたデータベース11は、各種賞品情報を記憶する賞品情報記憶部11a、各種広告情報を記憶する広告情報記憶部11b、各種のゲームプログラムを記憶するゲーム記憶部11c、それに会員登録済みのユーザーに関する各種情報を記憶するユーザー情報記憶部11d等を有している。

【0047】ゲームプログラムは、例えばサン・マイクロシステムズ社が開発したJava(ジャバ)言語で作成され、HTML(ハイパーテキスト・マークアップランゲージ)形式のデータに組み込めば、Java対応の検索閲覧ソフト(ブラウザ)で実行可能なものである。データベース11のゲーム記憶部11cに記憶されたゲームプログラムは、検索閲覧ソフトからの要求でユーザー側の端末20にダウンロードされるものである。

【0048】もちろん、ゲームプログラムは、Java言語以外の言語で作成されたものであってもよいが、本実施の形態に係るゲームプログラムは、賞品一覧および広告等の画像データと共に端末20に一度にダウンロードされ、端末20で独立して実行可能なものである。また、ゲームプログラムを含むゲームサイト運営プログラムは、CD-ROM(シーディーロム)、光磁気ディスクあるいはフロッピー(登録商標)ディスク等の磁氣的、または光学的に記憶可能な可搬型記録媒体に記録されていてもよい。

【0049】サーバー10は、各種商品情報の中から賞品一覧をユーザーの端末20に表示し、その賞品一覧からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、ここで選択された商品に関連する広告を各

種広告情報の中から選択して端末20に表示させる関連
 広告配信手段と、広告の表示が終了すると端末20にお
 いてゲームを実行可能にするゲーム提供手段の各機能を
 実現可能なものである。

【0050】またサーバー10は、前記ゲームの実行内
 容に応じてポイントを付与し、該ポイントの量を前記サ
 ーバー10に記憶されたユーザー情報のポイントに加算
 するポイント演算手段と、前記ユーザー情報ごとに累積
 されるポイントの総量に応じて、個々のユーザーに関す
 るランクを定めるランク設定手段と、前記ユーザーのラ
 ンクに応じて、各ランク毎に異なる特典を付与する特典
 付与変更手段の各種機能も実現可能なものである。ここ
 でポイント演算手段は、ユーザーがサーバーに新規のユー
 ーザーの登録を紹介した場合にも、該紹介したユーザー
 に対して所定量のポイントが付与するようになってい
 る。

【0051】さらにサーバー10は、他のユーザーに対
 して贈与するポイントの量と贈与先のユーザー名とを、
 ユーザーの端末20を介してサーバー10に入力させる
 ポイント贈与入力手段と、贈与されるポイントの量を、
 贈与元のユーザーのポイントから減算する一方、贈与先
 のユーザーのポイントに加算するポイント贈与実行手段
 と、ポイントが贈与されたことを、贈与先のユーザーに
 対して通知するポイント贈与通知手段と、ユーザーがポ
 イントを贈与する他のユーザーを予め登録可能な贈与先
 登録手段等の各種機能も実現可能なものである。

【0052】ゲームサイト2は、種々の機能を有する端
 末20に対応して構築されている。このゲームサイト2
 には、ユーザーがゲームの実行前にアクセス可能であ
 り、前記サーバー10のポイント演算手段によるポイント
 加算等のポイントサービスを受けるためのポイントサー
 ビス部2aが設けられている。

【0053】端末20は、ゲームサイト2を利用するユ
 ーザー側のコンピュータの本体、携帯電話、携帯情報端
 末、CATV（ケーブルテレビ）、WebTV（ウェブ
 ティービー）、通信衛星や通信衛星を用いた通信サー
 ビスを受けることのできるテレビ、およびゲーム機等を含
 むものである。これらの端末20は、インターネット接
 続および電子メール送受信等の所定機能を有するもので
 あり、表示部21と入力部22を有している。かかる端
 末20は特に携帯電話とすることが、その普及度合いや
 利便性の観点から望ましい。

【0054】ユーザーは端末20からインターネットを
 介してゲームサイト2に接続すると、ポイントサービス
 を受けるための登録を行うことができる。すなわち、ポ
 イントサービス部2aにおける所定の会員登録フォーム
 で個人情報（名前、年齢、性別、電子メールアドレス、
 趣味等）を入力すると、サーバー10のデータベース1
 1で自動的に会員登録されると共に、ユーザーIDが発
 行されて電子メール等によりユーザーの端末20に通知

される。また、ユーザーIDおよび個人情報は、各ユー
 ザー毎に自動的にデータベース11に登録され、かかる
 登録後は一元的に管理される。

【0055】会員登録を済ませたユーザーが、端末20
 からインターネットを介してゲームサイト2に接続する
 と、まず始めにポイントサービス部2aにおいてユーザ
 ーIDによる認証手続きを求められる。このとき、会員
 登録時に発行されたユーザーIDを入力すると、ポイン
 トサービスが受けられることになる。かかるポイントサ
 ービスの詳細に関しては後述する。なお、会員登録を行
 わなくても、次述する広告の閲覧およびゲームの実行は
 可能であるが、ポイントが付加されることはない。

【0056】ユーザーIDによる認証手続きが無事終了
 すると、端末20の表示部21に、賞品一覧および「ゲ
 ームを始める前に賞品を選択して下さい」というメッセ
 ージが表示される。表示部21に表示された賞品一覧の
 中から所望の賞品を選択するには、端末20の入力部2
 2を用いて行う。本実施の形態では、選択すべき賞品は
 1つに設定されているが、2以上の所定の複数個を選択
 できるように設定してもよい。

【0057】賞品一覧の中から1つの賞品を選択する
 と、選択された賞品に対応する広告が端末20の表示部
 21に表示され、所定時間の広告の表示が終了すると、
 ゲームプログラムが端末20へダウンロードされる。そ
 れにより、ユーザーは端末20でゲームが実行可能にな
 る。

【0058】ポイントは前記ゲームの実行内容に応じ
 て、サーバー10のポイント演算手段により所定数ずつ
 付与されるものであるが、本実施の形態では、ゲームプ
 ログラムが端末20へダウンロードする度に1ポイント
 ずつ付与され、各ユーザー情報の既存のポイントに加算
 されるようになっている。前記ユーザー情報記憶部11
 dは、図11に示すようにユーザー名に対してユーザー
 ID等と共にポイント総量も対応付けて記憶されるよう
 に構成されている。

【0059】このユーザー情報ごとに累積されるポイン
 ト総量に応じて、個々のユーザーに関するランクが定め
 られる。具体的には例えば図12に示すように、ポイン
 ト総量が0の場合はランク付けはないが、ポイント総量
 が1以上25未満であればCランクとなり、ポイント総
 量が25以上50未満となればBランクとなり、ポイン
 ト総量がさらに50以上となればAランクとなる。詳し
 くは後述するが、個々のユーザーのランクに応じて、各
 ランク毎に異なる特典が付与されるように設定されてい
 る。

【0060】また、ユーザーがサーバー1に新規のユー
 ザーの登録を紹介した場合にも、該紹介したユーザーに
 対して所定数のポイントが前記ポイント演算手段によっ
 て付与される。詳しくは、ユーザーが前述したポイント
 サービスを受けるための登録を行う際に、ポイントサー

ビス部2aにおける所定の会員登録フォームで個人情報の他に紹介者である既存のユーザーを特定するユーザー名等を入力すれば、かかる紹介者であるユーザーに対して、例えば5ポイント等と所定数のポイントが自動的に付与されるように設定されている。

【0061】さらにまた、各ユーザーは他のユーザーに対して自分のポイントを好きな数だけ贈与することができる。すなわち、図2において、ユーザーが他のユーザーへポイントを贈与したい場合には、贈与するポイントの量と贈与先のユーザー名とを、ユーザーの端末20を介してサーバー10に入力することにより、サーバー10は贈与されたポイントの量を、贈与元のユーザーのポイントから減算する一方、贈与先のユーザーのポイントに加算する処理を実行するようになっている。さらに、ポイントの贈与に関する情報は、贈与先のユーザーに電子メールで通知されるように設定されている。なお詳しくは後述する。

【0062】前記ゲームプログラムによって端末20で実行可能なゲームは、例えばスロットマシンに見立てた図柄合わせゲーム等である。図柄合わせゲームの場合には、端末20の表示部21に3つの図柄をスクロール表示させた後に、3つの図柄を所定の順番で停止表示し、停止表示された図柄の種類が3つとも同一に揃うと「当選」となるものである。

【0063】表示部21において、3つの図柄のスクロール表示の同時開始から、3つの図柄が所定の順番で総て停止表示されるまでが1回のゲーム単位となる。ダウンロードしたゲームプログラムでは、ゲームの実行回数が所定の上限値（例えば10回）に到達すると、それ以上は継続して実行できず、再度ゲームサイト2に接続し直して新たにダウンロードしなければならないように設定されている。

【0064】ゲームの結果が実際に当選となった場合には、当選報告手段により端末20から当選報告メールをサーバー10へ送信可能になる。逆に言えば、当選しない限り、当選報告メールを送信することはできない。当選報告メールには、会員登録を済ませている場合にはユーザーID、会員登録をしていない場合には当選者識別情報として、当選者の住所や氏名、電話番号等を含めるようになっている。

【0065】サーバー10は、その当選報告受信手段により前記当選報告メールを受信すると、当選確認証明手段によって、当選を証明する当選番号（当選識別子）や賞品の提供先に係る情報を含む当選確認通知を、送信元ユーザーへ電子メールで送信する。このとき、受信した当選報告メールの内容と、送信した当選確認通知の内容とは、各ユーザー情報に対応付けてデータベース11中のユーザー情報記憶部11dに自動的に記憶されるようになっている。

【0066】また、ゲームプログラムをダウンロードせ

ずに、オンラインでゲームを行う場合には、単に端末20の表示部21に当選番号を表示するにしてもよい。かかる場合、当選番号および賞品の提供先に係る情報は、ゲームの結果が当選に確定した時点で自動的にサーバー10の記憶部11に記憶される。

【0067】さらにまた、特にオンラインでゲームを行う場合には、前述の如くゲームプログラムをダウンロードする度ではなく、ゲームを所定回数（例えば5回）ずつ実行する度に、1ポイントずつ付加するようになり、ゲームの結果が、2つの図柄が同一に揃うリーチ状態を経た後に結局ハズレとなった場合には、残念賞として例えば5ポイントずつ付加するようにしてもよい。

【0068】賞品を実際に提供可能な店舗のコンピュータ30は、サーバー10に接続して、サーバー10のデータベース11に記憶された当選番号および賞品の提供先に係る情報と、来店したユーザーにより示された当選番号やユーザーID等の情報とを照合し、両者が一致すれば、賞品の提供に係る賞品提供済み情報をサーバー10に送信するものである。このとき、ユーザーは実際に賞品を受け取ることができる。なお、店舗としては、賞品提供上の利便性の観点から全国展開されているコンビニエンスストアが好ましい。

【0069】以上、ゲームサイト2を運営するサーバー10、ゲームサイト2を利用するユーザーの端末20、およびゲームの結果当選になり、賞品の提供が実際に行われる店舗のコンピュータ30を中心にして説明した。次に、ゲームと共に表示される広告、およびサーバー10の管理について簡単に説明する。

【0070】図1に示すように、賞品提供元である広告主は、賞品の提供が実際に行われる店舗に賞品を配送し、かつ広告代理店に広告を出稿するものである。これに限らず、広告主は賞品提供元と同一である必要はなく、賞品提供に関して一定の関係を有していればよい。

【0071】広告代理店は、サーバー10の設置されている運営事務局1の設定、管理を行うものであり、運営事務局1は、広告出稿および賞品提供を広告主に依頼するものである。運営事務局1に実際にサーバー10を設置したり、設置したサーバー10を管理したりするのは、ゲームサイト2のシステム開発等の事業者が行うものである。

【0072】次に、ゲームサイト運営方法についてさらに詳細に作用を説明する。本方法によれば、ユーザーの会員登録およびユーザーが認証を受けてポイントを獲得しランク付けされる処理と、賞品一覧を表示した後ゲームプログラムをユーザーの端末20にダウンロードする処理と、ユーザーから送られてくるゲームの当選報告に対して当選番号を付与し、その証明を通知する処理と、賞品交換を行う店舗からの問い合わせに対して当選番号の照合等を行う処理、それにポイントの贈与を行う処理が実行される。

【0073】図3は、ゲームサイト2に接続したユーザーの会員登録処理を示している。ユーザーは端末20からゲームサイト2に接続し（ステップS101：Y）、ポイントサービス部2aを開いて（ステップS102：Y）、所定の会員登録フォームより個人情報（名前、年齢、性別、電子メールアドレス等）を入力する（ステップS103）。

【0074】入力に誤りがなければ（ステップS104：Y）、サーバー10のデータベース11で自動的に会員登録されると共に（ステップS105）、ユーザーIDが発行されて電子メールによりユーザーの端末20に送信され（ステップS106）、処理を終了する（エンド）。新規のユーザーIDおよび個人情報は、各ユーザー毎に自動的にデータベース11に追加登録され、サーバー10により一元的に管理される。

【0075】また、ユーザーが前述した登録を行う際、紹介者がいる場合には、前記会員登録フォームで自分の個人情報に加えて、紹介者である既存のユーザーを特定するユーザー名等を入力すれば、かかる紹介者であるユーザーに対して、例えば5ポイント等と所定数のポイントが自動的に付与される。このように、ユーザーがサーバー10に新規のユーザーの登録を紹介した場合には、紹介したユーザーに対してポイントを付与することで、より効率的に広く宣伝することができる。

【0076】紹介者であるユーザーの今回加算されたポイントを含むポイントの総量は、ユーザーIDや個人情報等に対応付けて、自動的にデータベース11のユーザー情報記憶部11dに更新登録され、この更新後のポイント総量に応じてランクが上がるか現状維持かが判断される。何れの場合も、新たなポイント総量等は電子メールで紹介者ユーザーに通知される。

【0077】図4は、サーバー10における賞品一覧の表示処理およびゲームプログラムのダウンロード処理を示している。ユーザーがゲームのダウンロードを目的としてゲームサイト2にアクセスすると（ステップS201：Y）、先ず始めにポイントサービス部2aにおいてユーザーIDによる認証手続きを求められる（ステップS202）。ここで会員登録時に発行されたユーザーIDを入力すると、ポイントサービスが受けられることになる。なお、認証手続きは省略することができるが、かかる場合、その時のアクセス分に関するポイントが付加されることはない。

【0078】ユーザーIDによる認証手続きが終了する（あるいは省略する）と、続いて端末20の表示部21に、賞品一覧および「ゲームを始める前に賞品を選択して下さい」というメッセージが表示される（ステップS203）。このとき、賞品一覧およびメッセージの表示はかりでなく、ゲームの概要や説明も合わせて表示するようにしてもよい。

【0079】ユーザーが端末20の入力部22により、

賞品一覧の中から1つの賞品を選択すると（ステップS204：Y）、ここで選択された賞品に対応する広告が端末20の表示部21に表示される（ステップS205）。賞品に対応する広告が所定時間表示されてこの広告が終了すると（ステップS206：Y）、ゲームプログラムが端末20にダウンロードされて（ステップS207）、処理を終了する（エンド）。このようにユーザーがゲームを行うためには、所望の賞品の選択に基づきその賞品に関する広告を見ることが前提条件となる。

【0080】また、データベース11のゲーム記憶部11cに複数種類のゲームを予め格納しておき、その中からユーザーが希望するゲームを選択可能に構成してもよい。それにより、ユーザーの細かなニーズにも対応することができ、より集客力を高めることができる。さらにまた、前記賞品一覧における賞品ごとに異なるゲームを予め用意しておき、前記選択された賞品に対応するゲームを選択するようにしても面白い。

【0081】図5は、会員登録済みのユーザーに対するポイント付与処理を示している。ユーザーがゲームサイト2に接続した際、ユーザーIDを入力して認証手続きを行った場合に、その認証手続きが適正と認められれば（ステップS301：Y）、サーバー10のポイント演算手段によるポイントサービスを受けられることになる。ここで前記ゲームプログラムのダウンロードが完了すると（ステップS302：Y）、それに基づきサーバー10のポイント演算手段により所定数のポイントが加算される（ステップS303）。

【0082】具体的には、ゲームプログラムをダウンロードする度に1ポイントずつ付与するが、特別キャンペーン中に限って、例えば3ポイントずつ付与する等と、様々な加算ポイント数を設定することができる。今回加算されたポイントを含むポイントの総量は、ユーザーIDや個人情報等に対応付けて、自動的にデータベース11のユーザー情報記憶部11dに更新登録される（ステップS304）。

【0083】また、ユーザー情報ごとに累積されるポイント総量に応じて、ランク設定手段により個々のユーザーに関するランクが定められる（ステップS305）。ここで更新されたランクも、前記ポイント総量と共に、ユーザーIDや個人情報等に対応付けて、自動的にデータベース11のユーザー情報記憶部11dに登録される。なお、ランクは更新されても前回と変わらない場合も当然ある。また、今回加算されたポイントを含むポイント総量やこれに基づくランクは、ゲームの開始画面の片隅に表示させる等して、ユーザーの端末20に通知される（ステップS306）。

【0084】また、サーバー10は特典付与変更手段により、ユーザーのそれぞれのランクに応じて、各ランク毎に異なる特典を付与する。本実施の形態では、ポイント総量が多く必要なランクに行くほど、ゲームの当選確

10

20

30

40

50

率が高くなるという特典が付与される。それにより、ユーザーのゲームに対する参加意欲を高めることが可能となり、よりいっそうと広告をユーザーに見せることになり、広告効率を向上させることができる。

【0085】すなわち、図12に示すように、ユーザーのポイント総量に基づくランクがC→B→Aの順に上がるほど、ゲームにおける当選確率が高くなるように自動的に設定される。かかる所定の当選確率に予め設定されたゲームプログラムが、その当選確率に対応するランクのユーザーの端末20にダウンロードされることにな

る。

【0086】より詳細には、ランクが0の際のゲームの基本的な抽選確率を例えば200分の1と定めておき、ポイント総量が1以上25未満に相当するCランクになると、抽選確率を150分の1に変更し、ポイント総量が25以上50未満に相当するBランクになると、抽選確率を100分の1に変更し、ポイント総量がさらに50以上のAランクになると、抽選確率を50分の1に変更するとよい。なお、後述するがゲームの結果が当選となった場合には、これを機に前記ポイントの総量は0にリセットされ、同時にランクも変更されるようになって

いる。

【0087】図6は、ダウンロードされたゲームプログラムが端末20で実行される際の処理を示している。先ずゲームの開始画面が端末20の表示部21に表示される(ステップS401)。ユーザーがゲームを開始すると(ステップS402:Y)、ゲームの実行回数に「1」を加算し(ステップS403)、ゲームを実行する(ステップS404)。

【0088】ゲームでは、端末20の表示部21にスロットマシンの如く図柄がスクロール表示される。ここで3つの図柄がスクロール表示された後に、所定の順番で1つつつ停止表示される。総ての図柄が停止表示された時点で、図柄の種類が3つとも同一に揃うと「当選」となる。ゲームの結果、2つの図柄が同一に揃うリーチ状態となった場合も含めて、結局3つとも総て同一には揃わなかった場合はハズレに終わることになる。

【0089】ゲームが終了すると(ステップS405:Y)、ゲームの結果が当選か否かを判断する(ステップS406)。ゲームの結果が当選であれば(ステップS406:Y)、表示部21上におけるゲーム画面がメール送信画面に変わる。ここで当選報告手段の機能によって、端末20からサーバー10へ当選報告の電子メールが送信可能になる。

【0090】当選報告の電子メールを送信するにあたっては、端末20において、ユーザー登録済みであるユーザーに対してはユーザーIDの入力を、登録していないユーザーに対しては賞品提出先(当選者)に係る情報(例えば、住所、氏名、年齢、職業等の情報)の入力を受け付け、これらの情報を含む当選報告の電子メールが

サーバー10に送信される(ステップS407)。

【0091】当選報告の電子メールを受信したサーバー10からは、当選を証明する当選確認通知に係る電子メールが返信されてくるので、ユーザーの端末20はこれを受信する(ステップS408)。この電子メールには、サーバー10が設定する当選番号が含まれている。その後、このゲームプログラムでゲームが再度実行できないように設定し処理を終了する(ステップS410)。このとき、当該ユーザーに対して登録されていたポイントの総量は0にリセットされ、ランクも初期設定である「なし」に変更される。

【0092】ゲームの結果が当選でない場合には(ステップS406:N)、実行回数が上限回数未満か否かを判定し、未満であれば(ステップS409:N)、ステップS402に戻り、再度のゲームを実行可能にする。実行回数が上限回数に達している場合には(ステップS409:Y)、以後、当該ゲームプログラムが実行できないように設定して処理を終了する(ステップS410)。

【0093】端末20で継続して実行可能なゲームの回数に上限値を設定したことにより、ゲームの実行回数が上限値に達すれば、端末20の表示部21上で賞品を選択してもゲームは実行不可能となり、ゲームサイト2から一旦ログオフし、再びゲームサイト2へ新たに接続することを促す。それにより、既存のユーザーをリピーターとして繰り返しゲームサイト2に誘引することができ、また更新された最新の広告を見せる機会を増やすことができる。

【0094】図7は、サーバー10による当選報告の受信ないし当選確認通知の送信の処理を示している。サーバー10では当選報告受信手段により、端末20からの当選報告に係る電子メールを受信すると(ステップS501)、当選番号を割り当てる(ステップS502)。

【0095】また、割り当てた当選番号と、受信した当選報告の電子メールに含まれる賞品提出先(当選者)に関するユーザーID等のユーザー情報とを対応付けて記憶する(ステップS503)。さらに、当選確認証明手段によって、当選番号を含む当選確認通知に係る電子メールを、先の当選報告の電子メールの送信元ユーザーへと返信する(ステップS504)。

【0096】図8および図9は、実際の賞品の提供に関する処理を示している。ゲームで当選したユーザーが店舗で賞品を受け取る際、店舗のコンピュータ30からサーバー10に接続すると(ステップS601)、サーバー10から照合画面が送信されてきて、店舗のコンピュータ30の表示部に照合画面が表示される(ステップS602)。

【0097】次に、店舗の店員は、賞品交換に来たユーザーに当選番号と住所氏名等を尋ね、店舗のコンピュータ30の入力部から当選番号およびユーザー情報を入力

する。ここで入力された情報はサーバー10に送信される(ステップS603)。サーバー10の側では、受信した情報とサーバー10側に記憶してある情報とが一致するか否かを判断し、照合の結果がコンピュータ30に送られて、その画面に表示される(ステップS604)。

【0098】両方の情報が一致すれば、真正な当選者と確認できるので、店舗では、実際に賞品を提供し、その後、賞品提出済み情報をサーバー10に送信する(ステップS605)。一方、両方の情報が一致しなければ、賞品の引き渡しは行わない。このような処理により、不正な賞品獲得を防止することができ、また、サーバー10側でも実際の賞品の提供の有無を確認することができる。

【0099】すなわち、店舗のコンピュータ30から照合の問い合わせを受けたサーバー10は、図9に示すように、当選番号等の照合処理を行い、店舗で入力された情報とサーバー側に記憶してある情報とが互いに一致するかを判断する(ステップS701)。そして、照合の結果を店舗のコンピュータ30に返信する(ステップS702)。

【0100】照合に成功した場合には(ステップS703; Y)、店舗のコンピュータ30からの賞品提出済み情報を受信し、賞品の引き渡し完了を登録する(ステップS704)。照合に成功しなかった場合には(ステップS702; N)、引き渡し完了の登録をすることなく処理を終了する(エンド)。

【0101】図10は、ポイントの贈与を行う処理を示している。ユーザーが他のユーザーへポイントを贈与したい場合には、ポイント贈与入力手段により、贈与するポイントの量と贈与先のユーザー名とを、ユーザーの端末20を介してサーバー10に入力する(ステップS801)。かかる入力データは、例えば電子メールによってサーバー10に通知される。

【0102】すると、サーバー10は、贈与先のユーザー名からユーザー情報記憶部11dを検索して(ステップS802)、ポイント贈与実行手段により、贈与されるポイントの量を、贈与元のユーザーのポイントから減算する一方、贈与先のユーザーのポイントに加算する処理を実行する(ステップS803)。このとき、減算された贈与元のポイント総量と加算された贈与先のポイント総量とは、それぞれのユーザーにおけるユーザーIDや個人情報等に対応付けて、自動的にユーザー情報記憶部11dに更新登録される(ステップS804)。

【0103】また、新たに更新されたポイント総量に応じて、ランク設定手段により個々のユーザーに関するランクも定められる(ステップS805)。ここで更新されたランクも、前記ポイント総量と共に、各々のユーザーIDや個人情報等に対応付けて、自動的にユーザー情報記憶部11dに登録される。もちろん、ポイント総量

が更新されてもランクは前回と変わらない場合も当然ある。

【0104】ポイントが贈与されたことは、ポイント贈与通知手段により、贈与先のユーザーの電子メールが取り出され、自動的に贈与先のユーザーに対して、今回贈与されたポイントを含むポイント総量やこれに基づくランク、それにランクに対応する次のゲームの当選確率と共に通知される(ステップS806)。

【0105】さらにまた、ポイントの贈与を行う場合には、贈与先のユーザー名等をその都度入力する必要があるが、贈与先登録手段により、ユーザーがポイントを贈与する他のユーザーを予め登録できるように構成すれば、ポイントの贈与に関する操作を簡素化することができる。例えば、予め登録してあるユーザー名の一覧を端末20の表示部21に随時表示できるようにして、その中から入力部22の簡単な操作により選択できるようにするとよい。

【0106】なお、前記ゲームサイト運営装置の処理動作を実現するためのゲームサイト運営プログラムをサーバー10等のコンピュータで実行する際には、コンピュータ内のハードディスク装置等の補助記憶装置にプログラムを格納しておき、メインメモリにロードして実行する。また、ゲームサイト運営プログラムは、前述したCD-ROM等の可搬型記録媒体にプログラムを格納して売買したり、インターネット等のネットワークを介して接続されたコンピュータの記録装置に格納しておき、ネットワークを通じて他のコンピュータに転送することもできる。

【0107】以上、前記実施の形態においては、賞品一覧の中から端末20の入力部22を用いて1つの賞品を選択するようにしたが、これに限らず、所定の複数の賞品を選択してもよい。例えば、このとき、所定の複数の賞品に対応する各広告が端末20の表示部21に表示され、全ての広告の表示が終了した後に、ゲームが開始されるように設定するとよい。

【0108】また、ゲームの結果が当選である場合に、サーバー10が当選を証明する当選番号を端末20に電子メールで送信するようにしたものを示したが、これに限らず、特にゲームプログラムをダウンロードせずに、オンラインでゲームを行う場合には、サーバー10の当選証明手段により、単に端末20の表示部21に当選番号を表示するようにしてもよい。かかる場合、当選番号および賞品の提供先に係る情報は、ゲームの結果が当選に確定した時点で自動的にサーバー10の記憶部11に記憶される。

【0109】また、特にオンラインでゲームを行う場合には、前述の如くゲームプログラムをダウンロードする度ではなく、ゲームを所定回数(例えば5回)ずつ実行する度に、1ポイントずつ付加するようにしたり、ゲームの結果が、2つの図柄が同一に揃うリーチ状態を経た

10

20

30

40

50

後に結局ハズレとなった場合には、残念賞として例えば5ポイントずつ付加するようにしてもよい。

【0110】また、前記実施の形態では、ユーザーのランク毎に異なる特典として、ポイント総量が多く必要なランクに行くほど、ゲームの当選確率が高くなるように設定したが、他の特典として例えば、ユーザーのランクに応じて、賞品一覧の中から選択可能な賞品の種類を異ならせるようにしてもよい。具体的にはポイント総量が多く必要なランクに行くほど、より多くの賞品を選択できるようなしたり、より高額な賞品も用意すること等が考えられる。

【0111】あるいは、ユーザーのランクに応じて、端末20で実行可能なゲームの種類を異ならせるようにして、ポイント総量が多く必要なランクに行くほど、より多くのゲームの中から好きなゲームを選択できるように設定すれば、ユーザーの細かなニーズにも対応することができ、より集客力を高めることができる。

【0112】さらにまた、例えばキャンペーン期間等の所定期間が経過した際に、当選番号に基づき実際に賞品提供がなされたユーザーの中からさらに特賞の抽選を行い、その当選者に対して例えば航空券等の特賞を付与するように構成しても面白く、なおさらユーザーを惹き付けることができる。また、最も高いランクのユーザーには、別途特別に再抽選を行ったり、所定の商品券等をプレゼントするように構成してもよい。

【0113】

【発明の効果】本発明に係るゲームサイト運営装置、該装置としてコンピュータを機能させるプログラム、およびゲームサイト運営方法によれば、ゲームサイトに接続したユーザーの端末に広告を表示し、広告の表示を終了後にゲームを実行可能にし、このゲームで当選となった場合に賞品を提供すると共に、ユーザーのゲームの実行内容に応じてポイントを付与し、さらにユーザー間でポイントの贈与を可能とすることにより、多数のユーザーを効果的に誘引することができると共に、広告をよりいっそうと効果的にユーザーに見せることになり、広告効率を向上させることができ、またポイントの利用価値をいっそうと高めることができる。

【0114】また、ユーザー情報ごとに累積されるポイント総量に応じて、個々のユーザーに関するランクを定め、このようなユーザーのランクに応じて、各ランク毎に異なる特典を付与することにより、ユーザーのゲームに対する参加意欲を高めることが可能となり、よりいっそうと広告をユーザーに見せることにつながり、広告効率を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置を示すブロック図である。

【図2】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、ポイント贈与の流れを示すブロック図である。

【図3】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、ゲームサイトに接続したユーザーの会員登録処理を示すフローチャートである。

【図4】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、サーバーによる賞品一覧の表示処理およびゲームプログラムのダウンロード処理を示すフローチャートである。

【図5】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、会員登録済みのユーザーに対するポイント付与処理を示すフローチャートである。

【図6】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、ダウンロードされたゲームプログラムが端末で実行される際の処理を示すフローチャートである。

【図7】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、サーバーによる当選報告の受信ないし当選確認通知の送信の処理を示すフローチャートである。

【図8】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、実際の賞品の提供処理を示すフローチャートである。

【図9】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、実際の賞品の提供済みに係る情報の更新処理を示すフローチャートである。

【図10】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、ポイントの贈与を行う処理を示すフローチャートである。

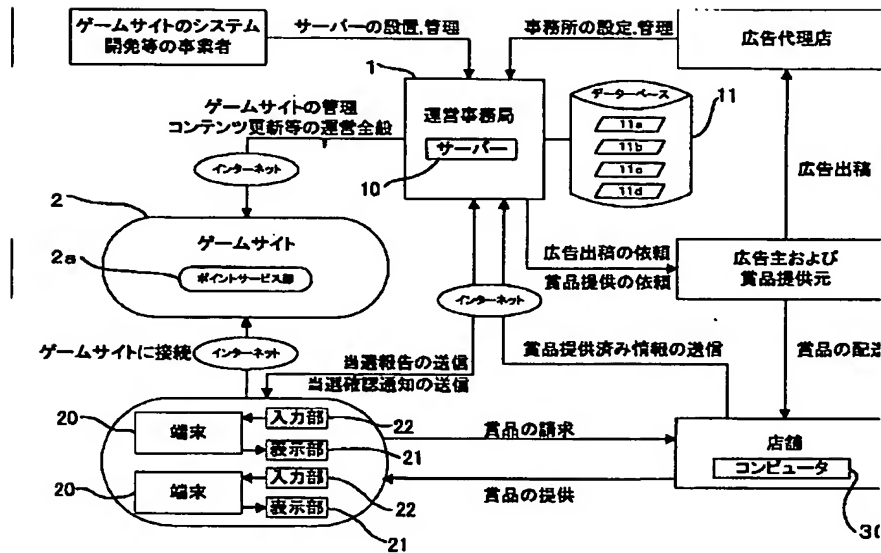
【図11】ユーザー情報テーブルの一例を示す説明図である。

【図12】ポイント総量とランクの相関関係の一例を示す説明図である。

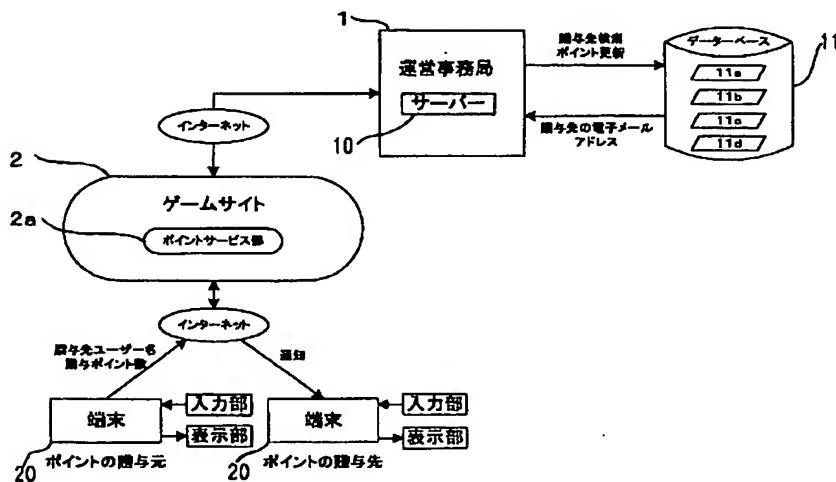
【符号の説明】

- 1…運営事務局
- 2…ゲームサイト
- 2a…ポイントサービス部
- 10…サーバー
- 11…データベース
- 11a…賞品情報記憶部
- 11b…広告情報記憶部
- 11c…ゲーム記憶部
- 11d…ユーザー情報記憶部
- 20…端末
- 21…表示部
- 22…入力部
- 30…コンピュータ

【图 1】



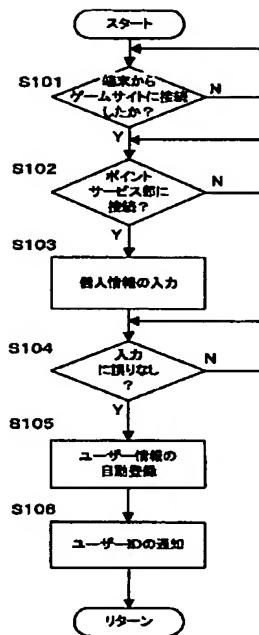
【図 2】



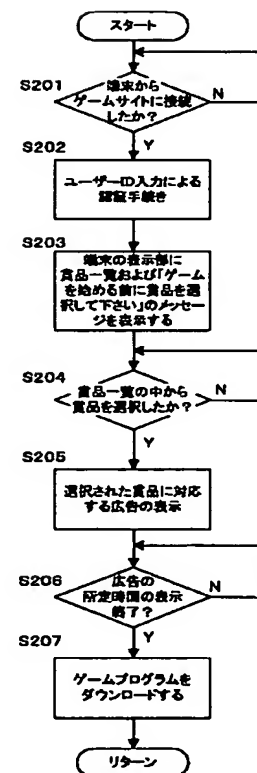
【圖 11】

ユーザー名	ユーザーID	個人情報	電子メールアドレス	ポイント総数	ランク
○○○○	1234	a@efg.com	3	C
△△△	5678	b@hij.com	28	B
□□□□	9123	d@klm.com	65	A

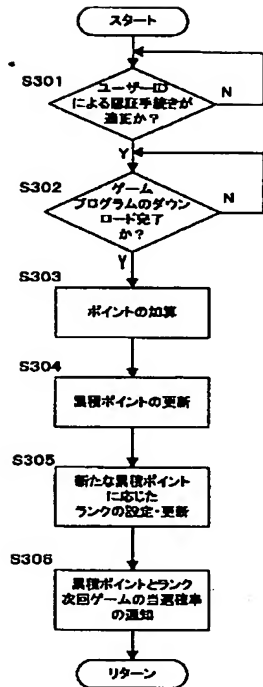
【圖3】



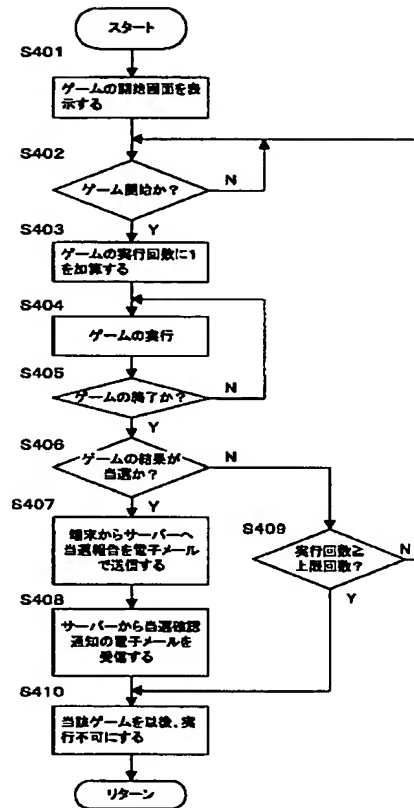
【図4】



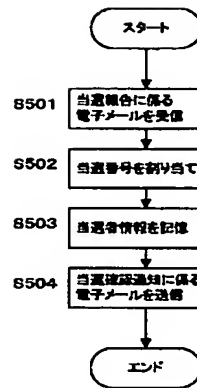
【図5】



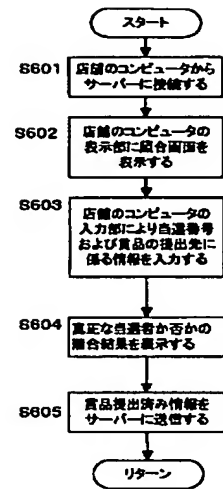
【図6】



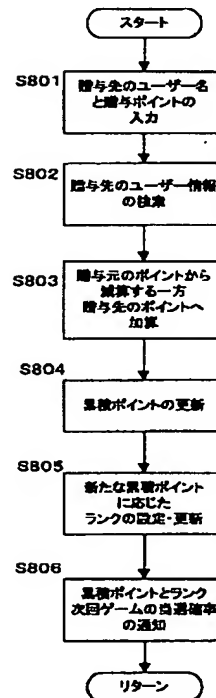
【図7】



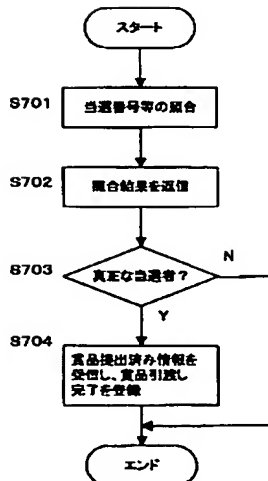
【図8】



【図10】



【図9】



【図12】

ランク	ポイント総量
C	1以上
B	25以上
A	50以上